

Moderniteit in film:

transformaties, technologie en cyberspace

Van bij het prille begin was het medium film onlosmakelijk verbonden met moderne evoluties in technologie. Zo was de verwondering die het publiek had bij het aanschouwen van de eerste filmprojecties te wijten aan een verbijstering over deze innovatieve technologie. Pas na enkele jaren zou film een medium worden om ook echte verhalen te vertellen. Zoals duidelijk blijkt uit Dziga Vertovs *Kinoglaz* (1924) leeft de fascinatie voor de filmische techniciteit ook in de jaren 1920 nog steeds zeer sterk. Startend vanuit deze begeestering spitst het CIMS (Centre for Cinema and Media Studies) zijn najaarsprogrammering toe op hoe film zich verhoudt tot moderniteit, technologie en transformatie.

Hoewel de vervlechting van deze concepten meteen duidelijk is, hebben filmische verhalen heel wat betekenis gegeven aan wat het inhoudt om in hoogtechnologische, industriële en door wetenschap gedreven maatschappijen te (over)leven. Deze representaties hebben als symbolische waarde dat zij reflecteren over een levensstijl die voortdurend verbonden is met de technologische complexiteiten van het leven in hedendaagse metropolen of de uitdagingen van een sterk doorgedreven industrialisering. De opkomst van dit laatste aspect vinden we terug in een film als Orson Welles' *Magnificent Ambersons* (1942), die de clash tussen moderniteit (voornamelijk in de vorm van de introductie van de auto) en traditie centraal plaatst.

De experimentele kracht van film gaat vaak nog enkele stappen verder in het verkennen van de interactie tussen mens en technologie, dikwijls op een meer escapistische manier. Sterk verweven met het sciencefiction-genre, snijden deze films thema's aan uit de zogenaamde 'cybersciences', zoals artificiële intelligentie, virtuele realiteit en robots. De representaties van dit zogenaamde 'cyberspace' tonen computergegenereerde collectieve hallucinaties waar elke voeling met 'de realiteit' verloren lijkt, zoals

onder andere blijkt uit *Forbidden Planet* (1956). In het verkennen van deze nieuwe digitale levensstijlen wordt vaak de grens opgezocht met het 'posthumane', waarbij verhaallijnen de dilemma's blootleggen wanneer technologieën de grens tussen mens en machine vervagen. De dramatiek in deze verhalen is dan ook vaak gebaseerd op de waarde die gehecht wordt aan het 'authentieke' menselijk bewustzijn in relatie tot rationele 'onechte' machines. Dikwijls roepen deze films, naast verwondering en enthousiasme over de innovatie, een grimmig beeld op over de gevolgen. Films als *The Terminator* (1984) en *The Matrix* (1999) behoren hierbij tot de meest prominente voorbeelden.

Veel meer dan louter entertainment, hebben deze futurologische representaties in populaire films vaak een didactische functie in relatie tot technologie, moderniteit en verandering. De notie 'cybercultuur' wordt in dit opzicht door David Bell, een prominent theoreticus in het veld, begrepen als de manier waarop mensen *samenleven* en in *interactie* gaan met technologie in hun dagelijks leven. Films die de uitdagingen van dit samenleven op scherp stellen, versterken niet alleen geletterdheid rond technologieën en moderne maatschappijen, maar zijn ook vaak barometers van het sociaal-cultureel draagvlak voor bepaalde innovaties.

SANDER DE RIDDER EN GERTJAN WILLEMS

Showtime

De zucht naar attractie en entertainment in beeld

De onderzoeksgroep S:PAM, Studies in Performing Arts and Media, presenteert een filmreeks over de transmissie van diverse amusementsvormen naar het witte doek. Dit naar aanleiding van het doctoraatsonderzoek van Evelien Jonckheere, die dit najaar promoveert met *Tussen aandacht en verstrooiing: een theaterhistorische studie over controle en emancipatie van de toeschouwer in het Gentse 'Grand Théâtre' en de 'Variétés' (1880-1914)*. De wereld op de planken en de amusementsindustrie zijn immers een onuitputtelijke bron van inspiratie geweest voor cineasten. De integratie van zang, dans en comedy bood eindeloze mogelijkheden voor fotografen,